ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Idolâtrie

Force : Perçoit l'emprise (tu dois penser à demander à l'arbitre)

Handicap : Bec de grive

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 8

NERFS: 9

CRÂNE : 7

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 10 (+4 avec armure)

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- malus de 2 en social avec les humains, neutre avec les maletronches
- les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : Armure de samouraï, donne +4 en bonus social, absorbe 6 dommages à chaque coup

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Repousser les morts vivants
2 Rituel : Réparation spirituelle des véhicules : boire de l'essence, avaler des pièces mécaniques du véhicule et passer une nuit collé au véhicule en priant : il retrouvera sa vigueur d'antan.
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Armure de samouraï avec un masque de chauve-souris enduit de rouge à lèvres, donne un bonus de 4 en social. Poids : 32 kilos
2 110 caps
3 cape enduite d'urine de chevreuil
4 Parchemin : où il est question d'explorer son pire cauchemar et d'y sacrifier une personne chère pour s'asservir un prédateur limbique.
5
6
7
8
9
10